



**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP PANGUDI LUHUR
SALATIGA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling untuk
memenuhi sebagian syarat dari syarat-syarat guna memperoleh gelar
sarjana pendidikan

Oleh

Vonny Delyla Aryani

132013068

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA**

2017



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vonny Delya Aryani
NIM : 132013068 Email : 132013068@student.uksw.edu
Fakultas : FKIP Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Artikel : Hubungan antara Intensitas Bermain Game online dengan
Kemampuan Belajar siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur
Salatiga
Pembimbing : 1. Drs. Tritjahjo Danny Soesilo, M. Si
2. Setyorini, M. Pd

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 11 Januari 2018



Vonny Delya Aryani

Tanda tangan & nama terang mahasiswa



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vonny Delya Aryani
NIM : 132013068 Email : 132013068@student.uksw.edu
Fakultas : FKIP Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Artikel : Hubungan antara Intensitas Bermain Game online dengan
Kemampuan Belajar Siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur
Salatiga

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 11 Januari 2018

Vonny Delya Aryani

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Dr. Tri Joko Denny Soesilo, M.Si

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Setyorini, M.Pd

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

LEMBAR PERSETUJUAN

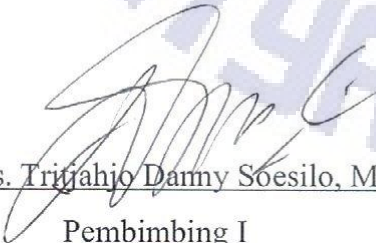
HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP PANGUDI LUHUR SALATIGA

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling
untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh
gelar Serjana Pendidikan

Oleh
Vonny Delyla Aryani
132013068

Disetujui Oleh,


Drs. Trijahjo Damy Soesilo, M.Si

Pembimbing I


Setyorini, M.Pd

Pembimbing II

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP
PANGUDI LUHUR SALATIGA**

Oleh

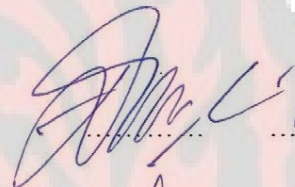
Vonny Delyla Aryani

132013068

Laporan Tugas Akhir ini telah melalui proses peninjauan ulang pada
tanggal 19 Desember 2017

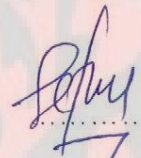
Drs. Tritjahjo Danny Soesilo, M.Si

Pembimbing I

 10-1-2018

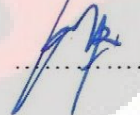
Setyorini, M.Pd

Pembimbing II

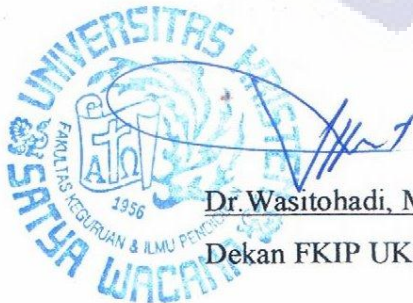
 10-1-2018

Sapto Irawan, S.Pd., M.Pd

Peninjau Ulang

 10-1-2018

Mengesahkan



Dr. Wasitohadi, M.Pd

Dekan FKIP UKSW



Setyorini, M.Pd

KaprogdiBK

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vonny Delyla Aryani

NIM : 132013068

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir judul :

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP PANGUDI LUHUR SALATIGA

Yang dibimbing oleh :

1. Drs. Tritjahjo Danny Soesilo, M.Pd
2. Setyorini, M.Pd

Adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam laporan tugas akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya akui seolah-olah sebagai karya saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 11 Januari 2018

Yang memberi pernyataan,




Vonny Delyla Aryani

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha kuasa, karena atas pernyataan dan pertolonganNya sehingga proses penulisan Tugas Akhir dengan judul : **“Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kemandirian Belajar Siswa kelas VIII SMP Pengudi Luhur Salatiga tahun ajaran 2017/2018”** dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini, tidak dapat diraih sendiri tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Wasitohadi, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang bersedia memberikan persediaan pada penulis dalam Tugas Akhir
2. Drs. Trijahjo Danny Sosilo, M.Si, dan Satyorini, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, dengan keseriusan membimbing, membina, memberikan ide dan memotivasi bagi penulis dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.
3. Drs. Umu Tagela, M.Si. selaku wali studi yang telah mendidik penulis selama menjalankan studi di program studi bimbingan dan konseling
4. Seluruh dosen FKIP BK Universitas Kristen Satya Wacana yang telah mendidik dan mengajarkan begitu banyak pengetahuan dan pengalaman selama proses perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
5. Bapak Kepala Sekolah SMP Pengudi Luhur Salatiga yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMP Pengudi Luhur Salatiga
6. Ibu Guru Bimbingan dan Konseling SMP Pengudi Luhur Salatiga yang terus memotivasi dan membantu penulis dalam melakukan penelitian
7. Seluruh siswa kelas VIII SMP Pengudi Luhur Salatiga yang telah membantu dengan sabar mengisi kuisioner kemandirian belajar dan Intensitas bermain game online.
8. Papa dan Mama tercinta Hendrik Djo dan Yuliana Djo-Halle. Tidak dapat kurangkai kata yang lebih indah selain kata terima kasih, karena dengan dukungan Doa, motivasi, materi, kasih sayang, perhatian, dan cinta kasih yang

sangat sederhana namun tulus yang telah diberikan bagi penulis. Dukungan yang penuh dengan ketulusan hati membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan ini demi menggapai masa depan. Skripsi ini adalah “Kado” spesial yang dapat penulis berikan bagi Papa dan Mama atas semua dukungan dan motivasinya. Untuk saudara tercinta Ka’Alfa Nelson Imanuel Djo, S.kom, terima kasih untuk dukungannya dan kasih sayangnya yang tulus bagi penulis. Tidak terlupakan juga buat teman sejati Ka’Bambang, terima kasih untuk dukungan dan motivasinya.

9. Untuk sahabat-sahabatku tersayang yang cerewet dan lucu-lucu: Yoly Manu, Mega Wenyi Rohi, Erli Njudang, Dina Kleing, Dolla Nenobanu, Jeany Lake, Otta Tunliu, Yeyen Lau, dan Indri Amalo, Terima kasih untuk dukungan dan perhatiannya. Kiranya Tuhan Yesus memberkati masa depan dan studi kalian.
10. Untuk teman-teman seangkatan tahun 2013 dan teman-teman IKMASTI angkatan 2013, yang tidak penulis sebutkan namanya satu persatu (kalian yang terbaik dan tak terlupakan). Terima kasih untuk dukungan dan kebersamaan yang indah selama kita berada di tanah rantau.
11. Untuk rekan-rekan yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang membantu dan mendukung saya selama menjalani studi ini di Universitas Kristen Satya Wacana. Terima kasih untuk segalanya.

Semoga Tuhan memberkati semua pihak yang telah mendukung peneliti, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu selanjutnya.

Penulis

MOTTO

*Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberikan
kekuatan kepadaku (Filipi 4:13)*

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak dan dan mama yang selalu mengsupport saya, terima kasih atas dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesan saya.
2. Kakak saya tercinta Nelson Djo
3. Almamater tercinta

ABSTRAK

Aryani Delyla Vonny, 132013068. Desember, 2017, Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kemandirian Belajar siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur Salatiga. Tugas Akhir, Program SI Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dosen pembimbing I Drs. Tritjahjo Danny Soesilo, M.Si, pembimbing II Setyorini, M.Pd

Kata Kunci : Intensitas Bermain *Game Online*, Kemandirian Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kemandirian belajar siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur Salatiga, Populasi dalam penelitian ini berjumlah 78 siswa. Pengambilan sampel ini dengan menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data untuk Intensitas bermain *game online* menggunakan skala yang disusun oleh teori Hiemstra (1998). Sedangkan untuk kemandirian belajar skala disusun berdasarkan teori Cowie (1994). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kendall's tau_b dengan menggunakan program SPSS 16.0 *for windows*. berdasarkan analisis data diperoleh bahwa ada hubungan yang signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kemandirian belajar di SMP Pangudi Luhur Salatiga. Dengan hasil dengan Koefisien korelasi -0.293 pada taraf koefisien signifikan 0.004 ($0.004 < 0.005$), artinya bahwa ketika semakin tinggi intensitas bermain *game* siswa maka semakin rendah kemandirian belajar siswa dan sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula kemandirian belajar siswa

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Moto dan Persembahan	iii
Abstrak	iv
Daftar isi	v
Daftar tabel	vii
Daftar gambar	viii
Daftar Lampiran	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
1. Latar Belakang	3
2. Identifikasi masalah	3
3. Pembatasan Masalah	3
4. Perumusan Masalah	3
B. Tujuan dan Manfaat Penelitian	
1. Tujuan Penelitian	4
2. Manfaat Penelitian	4
C. Kerangka Berpikir	5
D. Hipotesis Penelitian	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kemandirian belajar	7
1. Pengertian Kemandirian Belajar	7
2. Aspek-aspek Kemandirian Belajar	9
3. Ciri-ciri Kemandirian Belajar	9
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemandirian Belajar	10
B. Intensitas Bermain Game Online	
1. Pengertian Intensitas Bermain Game Online	11
2. Aspek-aspek Intensitas bermain game online	12
3. Jenis-jenis Intesitas Bermain Game Online	13

4. Dampak Intensitas Bermain game online	17
BAB III METEODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode penelitian	20
B. Design Penelitian	20
C. Subjek Penelitian	20
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	21
1. Variabel Penelitian	21
2. Definisi Operasional	21
E. Teknik Pengumpulan Data	22
F. Pengujian Instrumen	23
1. Uji Validitas	24
2. Uji Reliabilitas	24
G. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Subjek Penelitian	29
2. Perijinan penelitian	29
3. Pengumpulan data	30
4. Analisis korelasi	34
5. Pembahasan	36
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	38
B. Saran	39

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Skala Kemandirian Belajar

Lampiran 2. Skala Intensitas Bermain Game Online

Lampiran 3. Data Mentah

Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas skala Kemandirian Belajar

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Bermain Game online

Lampiran 6. Uji Korelasi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Cara Penulisan Skala	22
Tabel 3.2 Kisi-kisi Skala Kemandirian Belajar	23
Tabel 3.3 kisi-kisi skala Intensitas Bermain Game Online	24
Tabel 3.4 Hasil uji Reliabilitas Kemandirian Belajar	26
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain Game Online	26
Tabel 4.1 Daftar jumlah siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur Salatiga	29
Tabel 4.2 Hasil sebaran kemandirian belajar	32
Tabel 4.3 Hasil sebaran Intensitas bermain game online	33
Tabel 4.4 Hasil analisis korelasi Intensitas bermain game online dengan kemandirian belajar siswa	34